

# TALES OF DRAGONS AND CAVEMEN



© 1986

TALES OF DRAGONS AND CAVEMEN (C) 1986 by AMC-VERLAG

Programm : Rainer Kothe  
Musik : Armin Stürmer

## Vorgeschichte:

Vor tausenden von Jahren existierte ein Vogel, namens MIRA, den die Menschen eines kleinen friedfertigen Volkes wie einen Gott verehrten.

\* Wer diesen Vogel besitzt, dem sind Reichtum und Ehre gewiß! \* Dies rief den Neid der Höhlenbewohner hervor, und so schickten sie ihre Drachendiener aus, den Vogel zu rauben ....

Auf diese Geschichte, sowie eine alte vergilbte Karte, stieß eines Tages der Geschichtsforscher und Lebenskünstler Harry. Und so machte er sich auf, den Mira für sich zu gewinnen.

Nach einer abenteuerlichen Suche fand er endlich den Eingang des seit Jahrtausenden vergessenen Höhlensystems und betrat es, nur mit einem Seil und einer Taschenlampe ausgerüstet ....

## Zum Spiel:

Die Aufgabe von Harry ist es, den Wundervogel zu erreichen.

Die Seilspitze kann nur in Ebenen verankert werden, ansonsten verschwindet das geworfene Seil wieder und man muß die Position wechseln um das Seil erneut zu werfen.

Durch Anstrahlen mit der Taschenlampe erschreckt man die Monster und sie bleiben augenreißend auf der Stelle sitzen. Nun kann man an ihnen vorbei laufen. Erschreckte Monster können erst nach ihrem Erwachen erneut betäubt werden. Vacht ein Monster unter dem Seil auf, und der Weg zum Pfahl ist nicht sehr weit, so wird es an das Seil gehen um an ihm entlangzuklettern. Dies kann sehr hilfreich sein, da man so die Monster taktisch beeinflussen kann. Die Monster können sich auch von oben herab an das Seil fallen lassen. Deshalb Vorsicht! Hängt man selbst gerade an diesem Seil, so darf man sich nicht bewegen, da die Monster so am Seil wackeln, daß man selbst den Halt verlieren und herunterfallen würde.

Wenn die Monster am Seil hängen, können sie ebenfalls angestrahlt werden, wobei sie das Seil loslassen und in die Tiefe stürzen. Monster, die an dem Seil hängen, können auch dann in die Tiefe stürzen, wenn ihnen das Seil entnommen wird. Je mehr Monster an diesem Seil hängen, je höher die Punktzahl (s. Punktwertung). Monster, die herunterstürzen, kommen nach kurzer Zeit wieder durch die Höhleneingänge herein.

Fällt man von einer Ranke oder vom Seil, so kann man erst durch Rechts- oder Links- Bewegung ein neues Seil werfen oder die Taschenlampe benutzen. Hierbei ist auch darauf zu achten, daß Harry nicht zu tief fällt, da er sonst eines seiner Leben verliert. Die Falltiefe entspricht etwa seiner eigenen Körpergröße.

Der Flugsaurier kann durch Anleuchten mit der Taschenlampe zum Absturz gebracht werden.

- In späteren Runden:

Der Flugsaurier kann nach Aufnahme eines Eies berührt werden, was eine Menge Punkte einbringt. Jedoch Vorsicht, da die Zauberkraft der Eier nicht vor dem Stein schützt, den der Flugsaurier mit sich trägt. Der Saurier darf also nur berührt werden, wenn dieser keinen Stein in den Klauen hält. Dies ist ab Runde 12 der Fall.

Hat Harry ein Ei gesammelt, so schützt ihn dieses zwar gegen alles Böse, jedoch macht ihn dieses nicht immun gegen den Wasserfall beim Überqueren der Schlucht. Auch sollte man unbedingt darauf achten, daß man nicht gerade am Seil hängt, wenn die Drachen versuchen, den Seilpflock loszurütteln. Ist dies der Fall - dann nichts wie weg!

Seien Sie auf der Hut, wenn die Monster die Ebenen wechseln. Behalten Sie die Übersicht!

## Ladeanweisung:

Legen Sie die A-Seite der Diskette in das Laufwerk und schalten Sie Ihren Computer mit gedrückter OPTION-Taste ein. Nach dem Laden erscheint das Titelbild mit Melodie und Auswahlmenü. Belassen Sie die Diskette in der Station, da Bilder nachgeladen werden. Bitte keinen Schreibschutz an der Diskette anbringen, da der HIGH-SCORE abgespeichert wird.

SELECT-Taste: Anzahl der Spieler (1 oder 2)  
START-Taste: Beginn des Spieles  
ESC-Taste: Pause (nochmaliges Drücken - weiterspielen)  
+ -Taste: Hintergrundmelodie lauter  
- -Taste: Hintergrundmelodie leiser  
1 -Taste: Seil und Taschenlampe über Feuerknopf  
2 -Taste: Seil über Leertaste - Taschenlampe u. Feuerknopf

## Steuerung:

Stich vor - hoch klettern  
Stich zurück - herab klettern  
Stich links - nach links laufen  
Stich rechts - nach rechts laufen  
Feuerknopf - Taschenlampe an, bzw. auch Seil werfen b. Taste 1

## Tips:

Das Seil kann nur auf den Ebenen geworfen werden.

Die Federn oder die Eier können durch einfaches Berühren genommen werden. Wird ein Ei aufgenommen, erklingt eine Melodie. Während der Melodie kann man die Drachen und Flugsaurier einfangen. Je mehr man einfängt, desto höher die Punkte.

## Die Punktwertung:

- Wenn das Zauber-Ei genommen wurde:
  - Verschreckte, angeleuchtete Monster 400 Punkte
  - andernfalls 1000, 2000, 3000, ..... ? Punkte
  - Flugsaurier ? Punkte
- Gebildeter Flugsaurier 20 Punkte  
oder angeleuchtetes Monster 20 Punkte  
Monster am Seil angeleuchtet 400 Punkte  
Monster mit Seil in die Tiefe 800, 1600, 2400, ... ? Punkte
- Für ein Zauber-Ei gibt es 500 - ? ? Punkte  
Für eine Feder gibt es 800 - ? ? Punkte  
Mit zunehmender Spieldauer erhält man mehr Punkte.  
Je mehr Eier und Federn Sie aufsammeln, desto wertvoller werden diese.  
Beispiel beim 1. Bild:  
1. Ei 500, 1. Feder 1000, 2. Feder 1200, 2. Ei 800 Punkte
- Bonus  
Nach jedem Bild wird der verbliebene Zeit-Bonus zur Punktzahl dazu addiert.
- Sonder-Bonus  
Nach einigen Runden erhält der Spieler einen Sonder-Bonus von angefangen 1000 - ? Punkten oder ein BONUS-LEBEN.
- Es werden außerdem bei 20.000 und 200.000 Punkten Sonder-Leben gegeben.

ATARI XL/XE ab 64 K

